

«Spiel mit gefährlicher Botschaft»

Psychologin ERIKA TOMAN über Essstörungen



Toman: «Schönheits-OP zur Konfirmation» FOTO: RDB

**Frau Toman, könnte das Spiel «Miss Bimbo» Mädchen zum Hungern und zu Schönheitsoperationen animieren?**  
Absolut. Je mehr Frauenzeitschriften junge Frauen konsumieren, desto mehr sorgen sie sich um ihr Gewicht. Studien belegen das. Und bei diesem Spiel ist das ähnlich. Es setzt die Schwelle herunter. Es gibt Mädchen, die kriegen eine Schönheits-OP zur Konfirmation geschenkt.

**Es ist doch nur ein Spiel...**  
Aber mit Botschaft. Entweder identifiziert sich ein Mädchen damit, oder es entwickelt Widerwillen. Aber es passiert etwas. Gedanken um Essen und Schlankheit als Schlüssel zum Glück könnte es im Alltag übernehmen. **Wie stark sind Essstörungen bei Kindern verbreitet?**

Am häufigsten treten sie in der Pubertät bei 14- bis 18-Jährigen auf. Aber es gibt schon Kinder ab 8, die das Hungern brauchen, um Unbehagen auszudrücken. **Sind Kinder mit Essstörungen immer jünger?**  
Im Einzelfall ja. Was sich auch nach unten verschiebt, ist die Vorphase der Störung: Schon im Kindergarten verbieten sich Kinder Naschereien, aus Angst, dick zu werden. Aber nicht alle werden später essgestört.

**Wie viele leiden in der Schweiz an einer Essstörung?**  
Rund acht Prozent der 14- bis 34-jährigen Frauen haben eine Art von Essstörung. **Es gibt die Pro-Ana-Webseiten, auf denen sich Essgestörte austauschen. Unterstützen sie die Krankheit?**  
Ja. Man gibt sich dort Kotztipps oder Tipps gegen den Hunger, etwa Watte essen. Diese Webseiten können Essgestörte, denen ein Ausstieg nicht gelingt, davon überzeugen, dass eine chronische Ess- oder Brechsucht das Richtige ist.

SIMONE LUCHETTA  
**www.netzwerk-essstoerungen.ch**

VON BARNABY SKINNER (TEXT)  
UND BASIL STÜCHELI (FOTO)

Severin Hacker kann Zeitvergeudung nicht ausstehen. Schweizer Gamer verbringen im Schnitt fünf Stunden pro Woche mit Computerspielen. Für den Schweizer Informatiker ein Horror. Deshalb entwickelt der 23-Jährige Spiele, die unterhaltend sind – und ganz nebenbei Arbeiten erledigen.

Der gebürtige Zuger rückt seine dicke Brille zurecht. In Hemd und Bundfaltenhosen sitzt Hacker, der für seine Berufsgattung einen etwas unglücklichen Namen trägt, mit Cola light am Zürcher Hauptbahnhof und verströmt Ferienlaune. Seit knapp einem Jahr hat der frühere ETH-Student seinen Wohnsitz nach Pittsburgh in den USA verlegt, in den Campus der Eliteuniversität Carnegie Mellon. In die Schweiz kommt er nur noch, um die Eltern zu besuchen. «Es sollte nur ein Zwischenjahr sein. Jetzt ist daraus ein Job geworden», sagt Hacker.

Der amerikanische Computerwissenschaftler Luis Von Ahn ist der Grund für Hackers Wohnortwechsel. Von Ahn hat vor fünf Jahren das ESP-Game entwickelt. Darin wird jeweils zwei Spielern im Internet unabhängig von einander das gleiche Bild gezeigt, mit der Aufforderung, es zu beschreiben. Für übereinstimmende Schlagworte erhalten die Spieler Punkte und klettern in der Rangliste nach oben.

**Dank den Games liefert Google bessere Bildsuchergebnisse**

Recht banal, könnte man meinen. Tatsächlich aber entwickelte sich schnell eine treue Spielergemeinde mit über einer Million Mitgliedern: Unterforderte Büroarbeiter und gelangweilte Hausfrauen trieben sich täglich vor ihren Schirmen im Punkteranking hoch.

Das wirklich Spannende wurde allerdings im Hintergrund abgewickelt. Jede Schlagwortpaarung legte Von Ahn mit Bild in eine Datenbank ab. Im Nu hatte er die bestkatalogisierte Fotosammlung der Welt kreiert. Der Suchmaschinen-gigant Google wurde hellhörig und lizenzierte Von Ahns Idee. Mit dem neuen Namen «Google Image Labeler» trägt das System seit Ende 2006 dazu bei, dass Bildsuchergebnisse im Internet Schritt um Schritt verbessert werden.

Jetzt kam Severin Hacker auf den Plan: «Ich schickte Von Ahn Vorschläge, sein ESP-Spiel zu erweitern», erklärt er. «Und er bot mir prompt eine Doktorandenstelle an.» Mitte Mai lancierte er zusammen mit Von Ahn und vier weiteren Studenten das Spielportal Gwap. Die Abkürzung bedeutet «Games with a purpose», auf Deutsch: sinnvolle Spiele. Die bisher erst auf Englisch verfü-

Spielend zu mehr Intelligenz

Der Schweizer Informatiker Severin Hacker entwickelt Games, die Sinn machen – und dem Computer sehr viel beibringen



Severin Hacker: «Wir werden dereinst Maschinen machen, die so intelligent sind wie Menschen»

bare Version ist ein Renner. Seit dem Start vor drei Wochen haben sich 40 000 Nutzer registriert.

Severin Hacker ist für das Spiel «Matchin» verantwortlich. Er will damit Computern beibringen, die Qualität von Bildern zu beurteilen. Er zeigt dazu Gamern zwei Fotos. Diese suchen sich dasjenige aus, das ihnen besser gefällt. Wie im ESP-Spiel gibt es für identische Stimmabgaben Punkte. In der Datenbank werden Fotos, die besonders oft mit doppelten Stimmen bewertet sind, vom Computer als qualitativ besser bewertet.

**Computer wird bald einen Hund von einer Katze unterscheiden**

Die Einsatzmöglichkeiten der entstehenden Datenbank sind vielfältig. Zum Beispiel könnte sie für Software verwendet werden, Hobbyfotografen dabei zu helfen, in ihren Ferienfotos die guten von den schlechten zu trennen. Suchmaschinen könnten künftig damit nicht nur bei der Textsuche, sondern auch bei Bildern qualitative Ergebnisse liefern.

Weitere Spiele auf Gwap sind «Tag a Tune», «Verbosity» und «Squigl». Und demnächst soll ein Deutsch-Englisch-Übersetzungsspiel folgen. Bei «Tag a Tune» geht es darum, Melodien zu beschreiben. Damit sollen Internet-suchen nach MP3-Dateien effizienter werden. Mit den Spielergebnissen von «Verbosity» entsteht ein englischer Thesaurus (Synonym-Sammlung). Schliesslich fordert das Spiel «Squigl» Nutzer auf, die Umrisse von Tieren zu zeichnen. Hacker sagt: «Mit ausreichend Vorlagen können wir einem Computer beibringen, einen Hund von einer Katze zu unterscheiden.»

Severin Hacker schwärmt mit jugendlicher Begeisterung von seinem Beruf: «Wir Informatiker sind die einzigen Ingenieure, die keine physischen Grenzen kennen.» Oder: «Wir werden dereinst Maschinen machen, die genauso intelligent sind wie Menschen.»

Wie sein Mentor Von Ahn geht er davon aus, dass der Schlüssel zur künstlichen Intelligenz nicht in ausgetüftelten mathematischen Formeln liege. Viel wichtiger seien extensive Datensammlungen. Er erklärt: «Der Schachcomputer Deep Blue hat 1997 gegen Kasparow nicht gewonnen, weil er schneller rechnen konnte, sondern weil er sämtliche Partien von Schachgrossteilern in einer Datenbank abgespeichert hatte.»

Nur ist das Leben nicht so berechenbar wie Schach. Spiele zur extensiven Datensammlung scheinen sich jedoch als Ansatz zu bewähren, die Komplexität der realen Welt zu spiegeln.

**www.gwap.com; http://images.google.com/imagelabeler**

FORTSETZUNG VON SEITE 71

Miss Bimbo

eine Computerfigur, der mich pro Tag mit 50 Dollar unterstützt. Kann Liebe einfach sein!

Nun habe ich Lust auf ein Spielchen. Damit kann ich meinen bescheidenen IQ aufmöbeln. Dinge wie Aufräumen der Handtasche und «Frenchkiss» stehen zur Auswahl. Frenchkiss tönt gut. Dabei verwandelt sich der Mauszeiger in einen roten Kussmund und ich muss in kurzer Zeit möglichst viele Typen abküssen, die unvermittelt vor oder hinter einer Bar auftauchen.

«Im richtigen Leben sollte man nicht zu viele Männer küssen. Sie könnten sich in Frösche verwandeln», wird die Spielerin gewarnt. Im richtigen Leben sollten Mädchen vielleicht auch nicht «Miss

Bimbo» spielen: So fürchten Ärzte und Eltern in England, dass das Spiel 9-Jährige zu gestörtem Essverhalten erziehen könnte, berichtet «Times online». Auch die Psychologin Erika Toman, Leiterin des Kompetenzzentrums für Essstörungen und Übergewicht in Zürich, hält das Signal, welches das Spiel aussendet, für gefährlich: «Es kann sein, dass Mädchen die Gedanken ums Schlanksein im Alltag übernehmen» (siehe Interview oben).

Anders sieht das Chris Evans, der Programmierer der Website. Das Spiel sei ein harmloser Zeitvertreib und die Mädchen lernten einiges: «Sie lernen, Verantwortung für jemanden zu übernehmen.» Die Spielerinnen selbst



Ein Muss für jede Online-Miss: Besuche im Beautysalon von Bimbo-Town und Schönheitswettbewerbe

wehren sich im Forum gegen den Vorwurf der Jugendgefährdung: «Diese Site ist nur eine Parodie der Realität. Die Welt ruiniert das Leben von viel mehr Mädchen als diese Website», schreibt Cryzilla, 21. Und die 19-jährige Torrie07 meint: «Sorry, aber eine «Vogue» ist schlimmer als Miss Bimbo».

Laut «Times online» hätten in Grossbritannien Kinder ab sechs Jahren bereits schwere Essstörungen. Und Schönheitsoperationen bei Kindern nähmen laut Studien zu. «Auch bei uns machen sich die Kinder immer früher, bereits im Kindergarten, Sorgen um ihr Gewicht», sagt Toman. Und acht bis

zehn Prozent der 14- bis 34-jährigen Frauen in der Schweiz leiden an einer Essstörung.

Während die Betroffenen in der Realität meist versuchen, ihre Krankheit geheim zu halten, sind sie im Internet überpräsent. Es herrscht ein Essgestörten-Kult. Die Magersüchtigen nennen sich



«Anas», als Abkürzung für Anorexie, die Brechsüchtigen «Mias» von Bulimie. Ihre Vorbilder sind magersüchtige Berühmtheiten wie Nicole Richie, auf «Pro-Ana»-Websites spornen sie sich beim Hungern an und zeigen auf Videos, was sie haben: Beckenknochen und Rippen.

In «Bimbo-Town» habe ich die Schönheitsklinik rasch gefunden. Hier werden skandalumwitterte Brustoperationen durchgeführt. Ein Muss für jede Miss. 11 500 Dollar muss ich dafür hinblättern, das sind knapp fünf Franken. Facelifting gibts für 9000 Dollar, rund drei Franken. Klappts nicht, gehe ich danach zum Psychiater, für 50 Dollar. Ich tus. Ein Maus-klick – und nichts passiert. Mein virtueller Busen schwillt nicht an. Dafür mein Coolness-Konto. Und die Happiness: 110 Prozent. Wie im richtigen Leben.